EDITORA GLOBO

AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

© 1992 MASH ROOM CO., LTD
Todos os direitos reservados

HORDA COMICS

Cr$ 25.000,00

Nº23

CAPA

Design

JOSÉ MORENO CAPUCCI

Arte

KIM OLUF

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 23

CHUVA DA MORTE

cores de Steve Oliff

Relembrando

2030. O mundo está à beira da 4ª Guerra Mundial. Uma explosão termonuclear ocorreu no Japão. Em Neo-Tokyo, na "cidade velha", um bando de delinqüentes liderados por Kaneda encontra Numero 26, uma criança chamada Takashi que, através de suas habilidades telecinéticas, fere Tetsuo, um dos melhores amigos de Kaneda.

Como resultado, Kaneda e Tetsuo se envolvem numa disputa de poder entre uma misteriosa organização científica e militar liderada pelo Coronel e um grupo secreto de oposição.

Dentro da resistência, Kaneda conhece a garota Kay e seu irmão Ryu. Outros membros importantes são Nezu, o chefe do partido, e Lady Miyako, uma líder religiosa com poderes premonitórios.

Sob o controle do Coronel, existem outras crianças paranormais identificadas apenas por um número marcado na palma da mão. No passado, Lady Miyako foi o Número 19 dessa série. O Número 28 é o poderosíssimo Akira, mantido em animação suspensa dentro de uma câmara criogênica desde a 3ª Guerra.

Tetsuo é submetido a experiências que despertam seu tremendo potencial telepático e rebatizado de Número 41. Ele inicia uma série de assassinatos, incluindo o de seu ex-amigo Yamagata.

Os cientistas percebem que, mesmo em hibernação, o pequeno superparanormal responde à energia psíquica do Número 41. Quando este chega ao local, a câmara criogênica começa a rachar por dentro e Akira finalmente aparece.

Aterrorizado com as possíveis conseqüências, o Coronel ordena ao satélite SOL que dispare seu canhão laser. Os dois são separados pelos raios. O primeiro é salvo por Kay e Kaneda, mas o segundo tem o braço esquerdo completamente desintegrado.

Neo-Tokyo entra em nível de alerta após o desastre. Desacreditado após a catástrofe, o Coronel decide

Akira Kay O Coronel

usar a situação como pretexto para caçar e destruir seus inimigos. Assim, ele dá um golpe de estado.

Planejando explorar Akira em benefício próprio, Nezu rapta a criança e ordena ao seu pessoal que mate Kaneda, Kay e Chiyoko. Os três rebeldes, entretanto, conseguem escapar e libertar o garoto. Apesar disso, o cobiçado paranormal é levado por agentes de Lady Miyako.

O Coronel também tenta desesperadamente encontrar Akira antes de ele despertar por completo. Mas a poderosa criança é achada pelo irmão de Kay. Quando Nezu tenta matá-los, Ryu atira e o deixa à beira da morte.

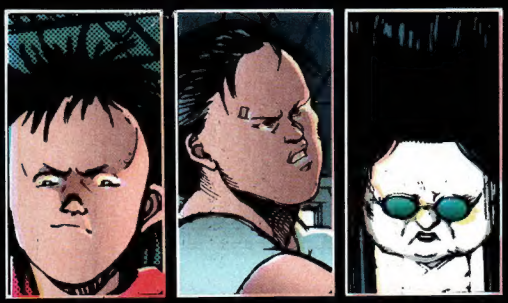
Enquanto a luta pelo controle do garoto prossegue, Kaneda, Kay e Chiyoko voltam à cena. Então, todos são cercados pelas tropas do Coronel. Takashi cumprimenta Akira e o reapresenta a seus amigos paranormais Kiyoko e Masaru. Nesse momento, Nezu aparece inesperadamente e, obcecado por vingança, tenta atirar em Akira, mas acaba matando Takashi.

O trauma da morte do Número 26 reanima o superparanormal, que desperta completamente e libera um disparo de luz poderoso o bastante para devastar a cidade inteira. Agindo rapidamente, Masaru e Kiyoko transportam a maioria das pessoas da área para um abrigo num arranha-céu. O grupo inteiro da resistência se separa e Kaneda é visto pela última vez desaparecendo no ar.

Mais tarde, enquanto Akira brinca telecineticamente com pequenos destroços, surge uma figura em meio ao caos: Tetsuo.

Na parte oeste de Neo-Tokyo é formado o Grande Império de Tokyo, uma monarquia com Akira no trono e Tetsuo como primeiro-ministro, que conduz testes mortais em seguidores de elite, para encontrar mais paranormais.

Masaru e Kiyoko estão doentes pela falta das drogas que ajudam a canalizar seus poderes. Kay tenta tratá-los com remédios roubados ou comprados no mercado



Tetsuo Chiyoko Lady Miyako

negro. Após uma dose, Kiyoko, cujo dom é a premonição, diz a Kay para ela encontrar o Número 19. Eles se encontram com Lady Miyako, que lhes dá os medicamentos necessários.

A maioria dos espiões é rastreada por um clarividente, e morta por outros paranormais criados quimicamente. Apenas o líder deles, o tenente Yamada, consegue matar um dos monstros e escapar. Os seguidores de Tetsuo estão prestes a capturá-lo, quando Ryu aparece e o leva até um abrigo subterrâneo.

Enquanto isso, o ajudante de Tetsuo pega três garotas na fila de distribuição de alimentos do Império para uma orgia mortal. O paranormal ordena a elas que tomem uma droga mais fraca, apenas de ação alucinógena.

Após a diversão, Tetsuo acorda e descobre duas de suas companheiras mortas. Apenas Kaori, que não ingeriu a droga, sobreviveu.

Sabendo que os "soldados" do Novo Império estão fechando um cerco, Kay e Chiyoko tentam remover Masaru e Kiyoko para o templo de Lady Miyako, mas são atacadas antes disso.

Tetsuo decide procurar Lady Miyako, acreditando que ela pudesse lhe explicar algumas coisas. Ele toma uma pesada dose do medicamento que amplia seu poder e se teleporta para o templo da líder religiosa. Lady Miyako conta sobre as experiências realizadas, décadas atrás, que transformaram crianças humanas nos paranormais numerados.

Ela revela também que a 3ª Guerra Mundial começou com uma rajada mental de Akira. O ataque destruiu Tokyo e matou os cientistas criadores da série vinte, reservada aos mais poderosos. Finalmente, a misteriosa mulher alerta Tetsuo que apenas ele pode controlar os poderes quase inconcebíveis de Akira, se abandonar as drogas.

Os seguidores de Tetsuo atacam Chiyoko e Kay, e fogem com Kiyoko. A primeira resgata a garota, mas é gravemente ferida, enquanto a outra, carregando Masaru para um lugar seguro, é cercada por uma gangue de rua. Depois de liquidar

Tenente Yamada Kaori Masaru

rapidamente um dos perseguidores, ela é encontrada pelos fiéis de Lady Miyako, que a conduzem, junto com Masaru, até o templo.

Perseguida num esgoto infestado de ratos, Chiyoko e Kiyoko são salvas pelo Coronel. A rebelde, quase inconsciente, conta a ele onde encontrar Masaru e pede que leve Kiyoko até a Número 19. O ex-líder parte com a garota num robô-zelador, enquanto o último de seus cientistas tenta restabelecer contato com o satélite SOL.

No seu templo, Lady Miyako faz uma misteriosa alusão a Kaneda, e informa a Kay que, apesar de ela não possuir poderes paranormais, atua como um canalizador para os talentos dos outros.

Ryu e Yamada avançam rumo ao Império, mas são surpreendidos por Tetsuo, cujo poder oscila devido à abstinência de drogas. Para espanto de Ryu, o paranormal projeta uma imagem do que descobriu telepaticamente: a missão do espião é assassinar Akira.

O assistente de Tetsuo, irritado com o descaso de seu mestre quanto a Lady Miyako ter frustrado seus planos, organiza um exército do Império para atacar o templo da líder religiosa. Seus homens exterminam tudo pelo caminho, monges, penitentes e refugiados indefesos, e seguem determinados a matar Lady Miyako e capturar Kay e Masaru.

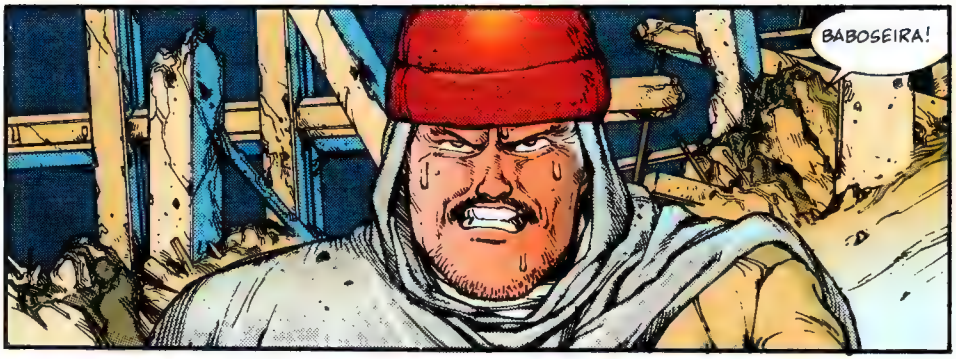
O assistente de Tetsuo lidera seu exército até o templo de Lady Miyako e assassina todos em seu caminho. No entanto, eles são detidos por monges com dons psíquicos e derrotados com a intervenção de Kay. Número 19 se recusa a permitir a execução dos homens de Tetsuo, que partem jurando vingança. Eles retornam uma hora depois, sedentos de sangue e vitória. Kay e Kai (um dos sobreviventes da velha gangue de Kaneda) insistem para que Lady Miyako fuja antes que seja tarde demais, mas ela se recusa a partir. Diante disso, os dois decidem se abrigar, junto com Masaru, na torre do templo, mas o ataque recomeça.

Kiyoke Ryu Kaneda

FWOOM
RRRRR
ESSA FOI BEM NO ALVO.
VAMOS PEGÁ-LOS!
TALVEZ UM POUCO PRA ESQUERDA...?
BOOOM
KRASH
NOSSA META É A TORRE! UMA GRATIFICAÇÃO PRO HOMEM QUE A ATINGIR!
TRAGAM MAIS MUNIÇÃO!
VEJAM!
JÁ É MINHA!

SHOOM
BWHOOM
NÃO MORRA RÁPIDO DEMAIS, QUERIDINHA.
FIQUE MAIS E CURTA O SHOW.
MONSTRO!
FLIP

skff
NÃO HÁ CAMINHO POR AQUI!
VOLTE LÁ POR BAIXO E USE FUMAÇA COMO COBERTURA!
KLINK
!
PARADO!
UM MOVIMENTO E NOS ATIRAMOS!
P2-A5
SE ATIRARMOS, VOCÊ VAI CHORAR!
VOCÊ VAI SOFRER!
E ENTÃO VAI MORRER!
VOCÊ NÃO VAI ESCAPAR!
NEM TENTE!


BABOSEIRA!

NÃO ZOMBE DE MIM, COROA!
É UMA AMEAÇA SÉRIA... FEITA DE FORMA SÉRIA!

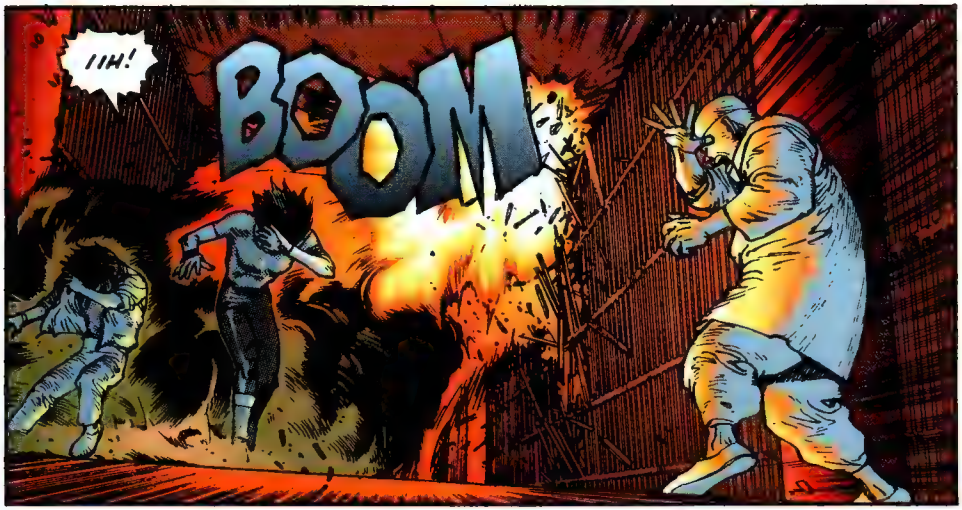
HUNH?

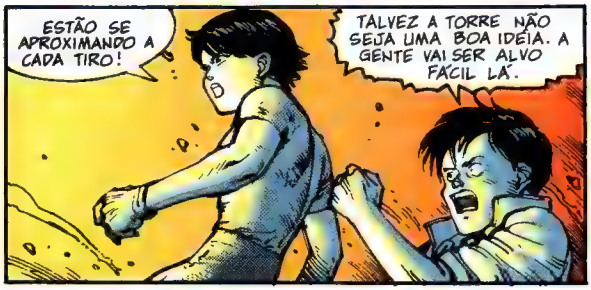
ATIREM QUANDO QUISER! PODEM COMEÇAR...

CO...
CO...

CORONEL!!

...
O QUE ELE É SEU?
...
UH... UH... UH...
SEU VELHO CHEFE?
É VERDADE?
SIM, MAS...
ENTÃO, MATÁ-LO VAI TE FAZER FELIZ.
MAS, EU...
PARE DE ENROLAR! ATIRE LOGO!
ATIRE!

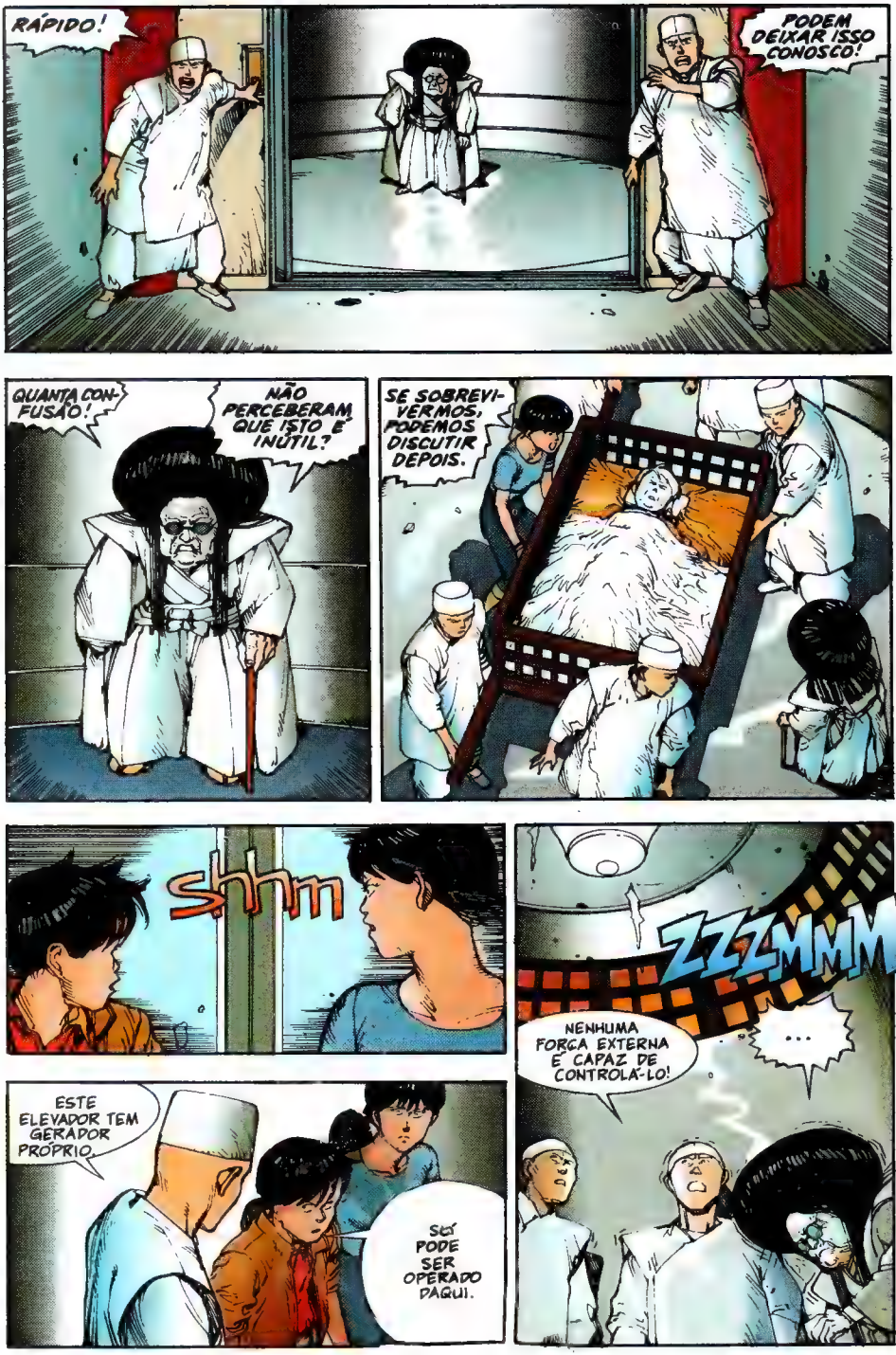

IIH!
BOOM


ESTÃO SE APROXIMANDO A CADA TIRO!
TALVEZ A TORRE NÃO SEJA UMA BOA IDÉIA. A GENTE VAI SER ALVO FÁCIL LÁ.

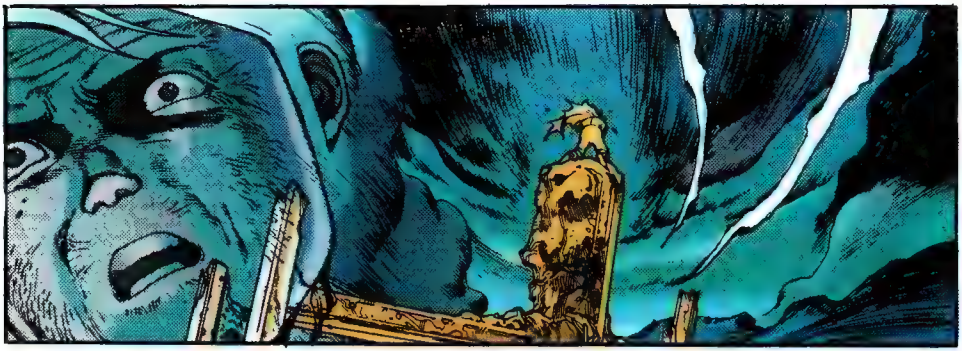
NÚMERO 27!

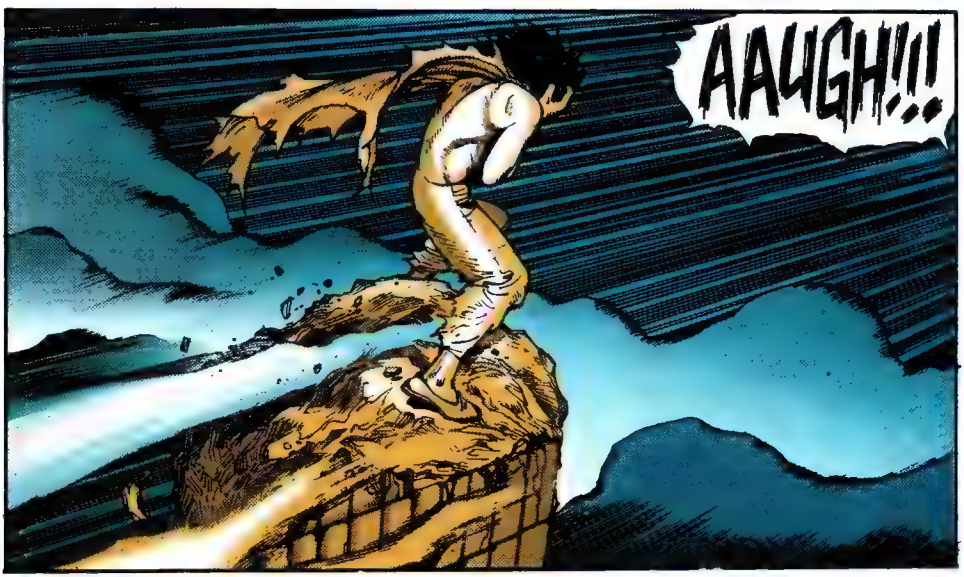
O TEMPLO É BASTANTE RESISTENTE.

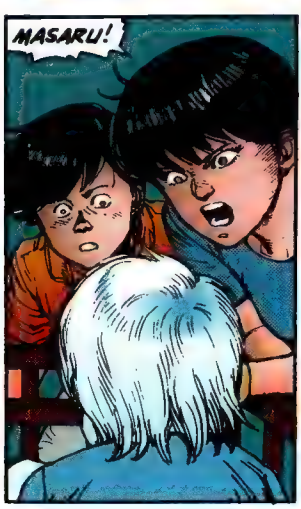
VENHAM POR AQUI.
MAS NÃO É O CAMINHO PRAS ESCADAS.
NÃO. ESTAMOS INDO PARA O ELEVADOR DE LADY MIYAKO.


RÁPIDO!
PODEM DEIXAR ISSO CONOSCO!
QUANTA CONFUSÃO!
NÃO PERCEBERAM QUE ISTO É INÚTIL?
SE SOBREVIVERMOS, PODEMOS DISCUTIR DEPOIS.
shhm
ZZZMMM
NENHUMA FORÇA EXTERNA É CAPAZ DE CONTROLÁ-LO!
...
ESTE ELEVADOR TEM GERADOR PRÓPRIO.
SÓ PODE SER OPERADO DAQUI.

...AH...
OH!
VOCÊ ESTÁ ACORDADO, NÚMERO 27?
ONDE ESTÁ NÚMERO 25? VOCÊ PRECISA ENCONTRÁ-LA!
VOCÊ SENTE O PODER?
DEPRESSA! NÃO TEMOS TEMPO!
...NÚMERO... ...25... ...KI... ...YO... ...KO?
COOF!
QUE...?
QUE ESTÁ ACONTECENDO?

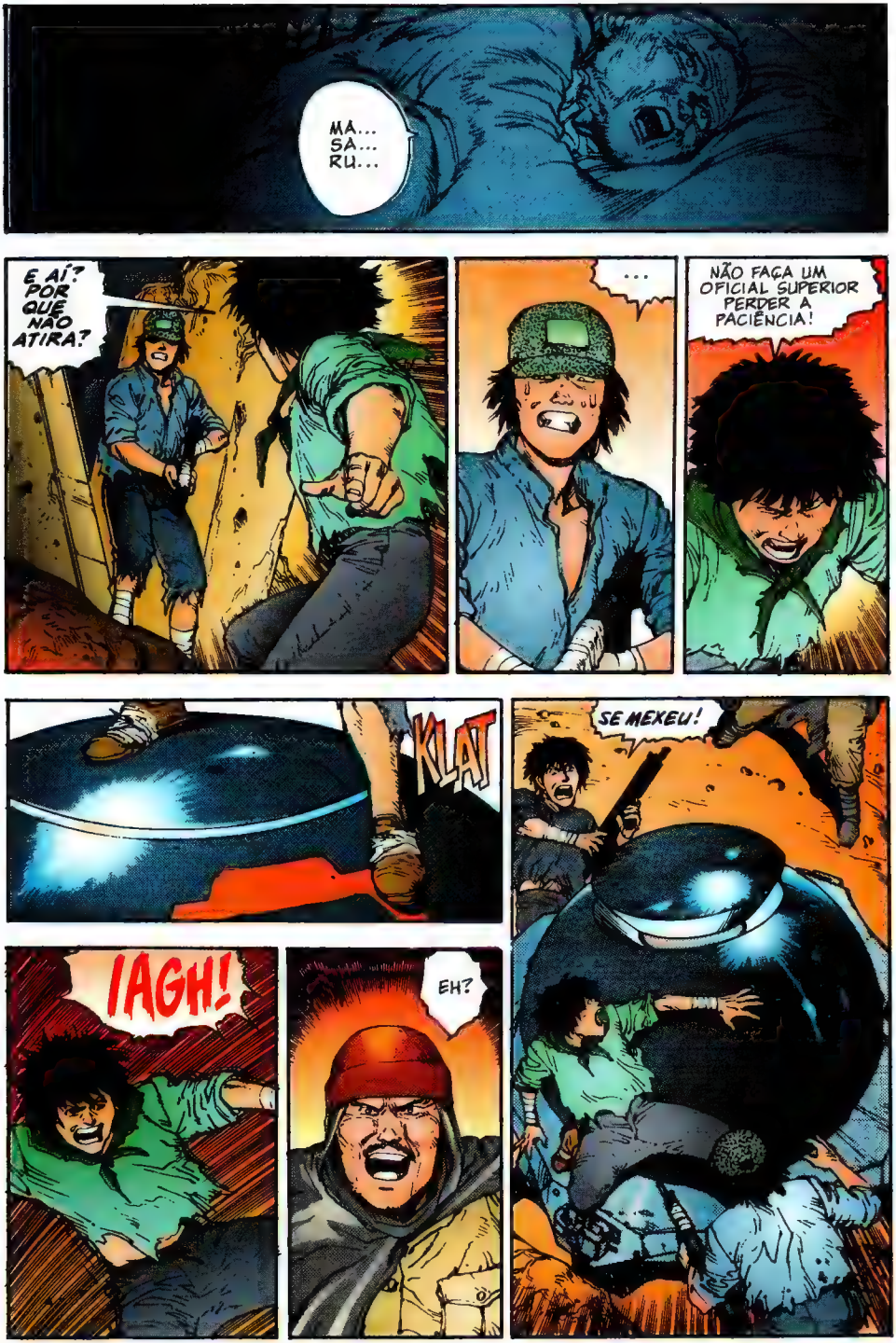



AAUGH!!!


MASARU!

ONDE ESTÁ NÚMERO 25?
ONDE ESTÁ KIYOKO?!

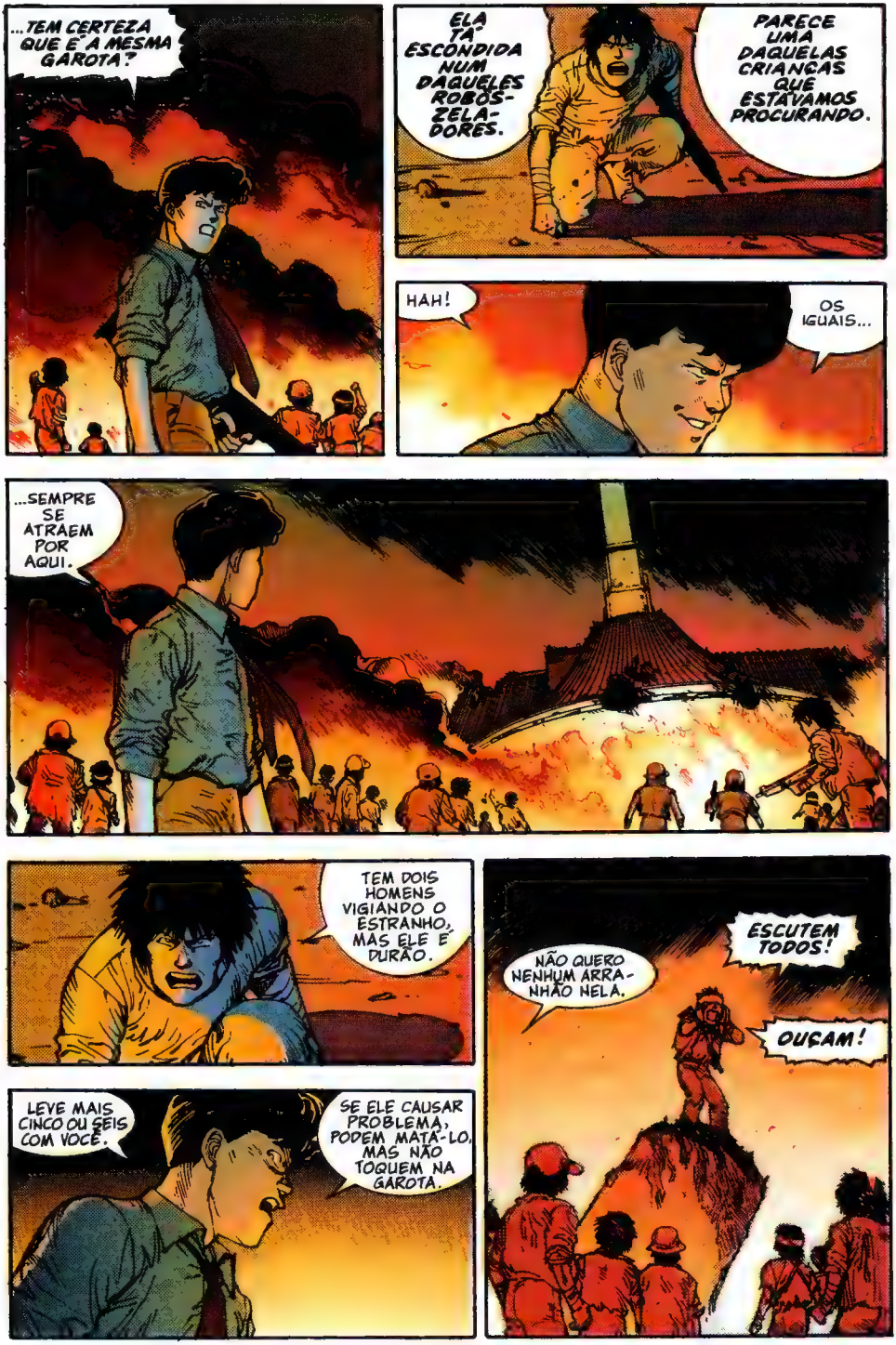
KI... YO... KO...
KIYOKO ESTÁ...


MA...
SA...
RU...
E AÍ? POR QUE NÃO ATIRA?
...
NÃO FAÇA UM OFICIAL SUPERIOR PERDER A PACIÊNCIA!
KLAT
SE MEXEU!
¡AGH!
EH?

BHOON
KIYOKO!
PARE AÍ!
DE... PRESSA...
PARECE QUE É!
É MELHOR INFORMAR O COMANDANTE!
OK!
É A GAROTA!
AQUELA DE ANTES?!
RÁPIDO! RÁPIDO!
DEPRESSA... PARA A TORRE...
MASARU... ESTÁ...
MASARU?!

QUE TORRE?
EU AVISEI VOCÊ!
BANG
BANG
BANG
CORONEL!
...EU DISSE QUE VOCÊ IA SOFRER...
FLUP
... AUGH...
...E MORREERR...

BLAM
...!!AAIIII!!
SEU... DES-GRAÇADO...
THHD
CORONEL!
...DEPRESSA...


...TEM CERTEZA QUE É A MESMA GAROTA?
ELA TÁ ESCONDIDA NUM DAQUELES ROBÔS-ZELADORES.
PARECE UMA DAQUELAS CRIANÇAS QUE ESTÁVAMOS PROCURANDO.
HAH!
OS IGUAIS...
...SEMPRE SE ATRAEM POR AQUI.
TEM DOIS HOMENS VIGIANDO O ESTRANHO, MAS ELE É DURÃO.
LEVE MAIS CINCO OU SEIS COM VOCÊ.
SE ELE CAUSAR PROBLEMA, PODEM MATÁ-LO, MAS NÃO TOQUEM NA GAROTA.
NÃO QUERO NENHUM ARRANHÃO NELA.
ESCUTEM TODOS!
OUÇAM!

EM TRINTA MINUTOS, AO SUL DAQUI, ONDE AS CHAMAS SÃO ALTAS...
...O PRÓXIMO ATAQUE VAI COMEÇAR.
CADA HOMEM É RESPONSÁVEL POR SUAS ARMAS! CONFIRAM A MUNIÇÃO! ENTÃO FORMEM FILAS E ESPEREM NOVAS ORDENS.
VÃO!
O SENHOR ESTÁ BEM, SENHOR?
QUERO SABER TUDO SOBRE SUA FORÇA, NÚMERO DE HOMENS E PODER DE FOGO.
AH... SIM, SR.
HÁ CERCA DE CINQÜENTA HOMENS, MAS SÓ A METADE SÃO SOLDADOS TREINADOS. MAS TÊM MUITAS ARMAS E MUNIÇÃO.
ESTES SOLDADOS TREINADOS...
SIM, CORONEL?

SÃO MEUS HOMENS?
SIM, SENHOR!
POR QUE PAROU AQUI?
FOI ONDE MINHA ESPOSA MORREU.
BUDDA BUDDA
!
SUA ANTA! ELE ERA UM DOS NOSSOS!
BUDDA BUDDA
MALDIÇÃO!

ATIREM SÓ NO GRANDÃO! NÃO ATIREM NA CRIANÇA!
THUMPUMP
OLHEM LÁ!
ARF!
ARF!
OK, OK! CORRA SE QUISER!

HFF
HFF
HUFF
Shmm
CHEGA-MOS!
O TETO?!
AGHK!
VVVIII
IIEK!

!
HUMH!
OH!
TE...
TETSUO!

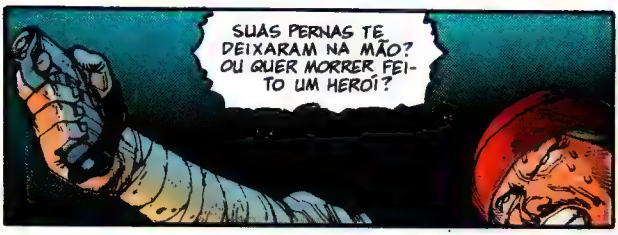
...DROGAS...

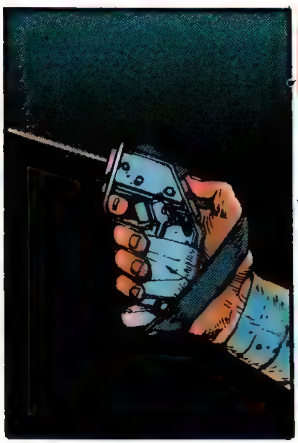
NUMA HORA DESSAS? VOCÊ É UMA DESGRAÇA, NÚMERO 41!
...ME... DÊ... ...ALGUMA DROGA...
ACEITE A DOR E ENCARE SEU DESTINO!
TOMA ISSO, SEU...
ESPERE!
NÃO VÊ QUE TEM ALGO ERRADO COM ELE?
...DR...
...DROGAS... TENHO QUE...

BUDDA BUDDA BUDDA

QUAL É O SEU PROBLEMA? CORRA!

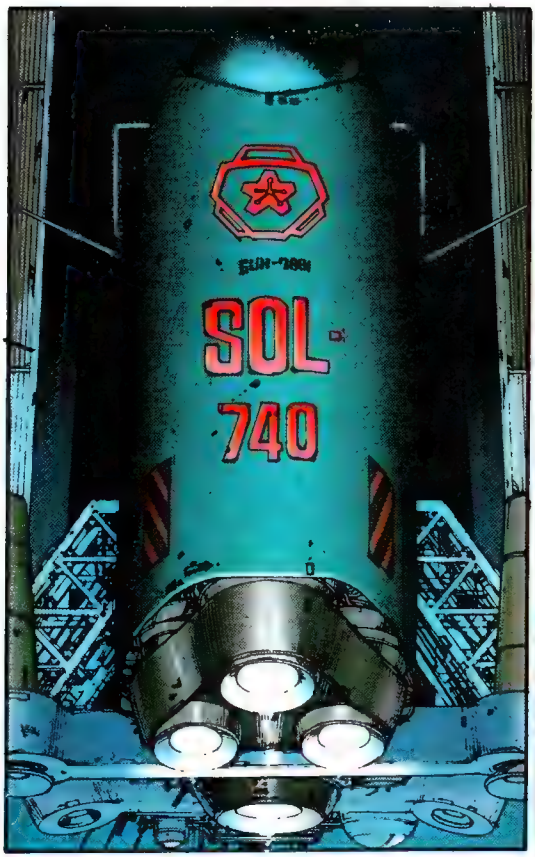
BOM! COMO VOCÊ QUISER!
?!

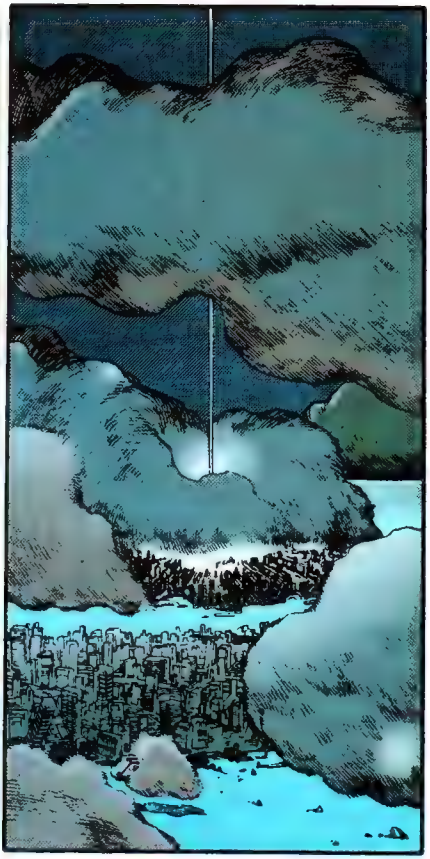

SUAS PERNAS TE DEIXARAM NA MÃO? OU QUER MORRER FEITO UM HERÓI?

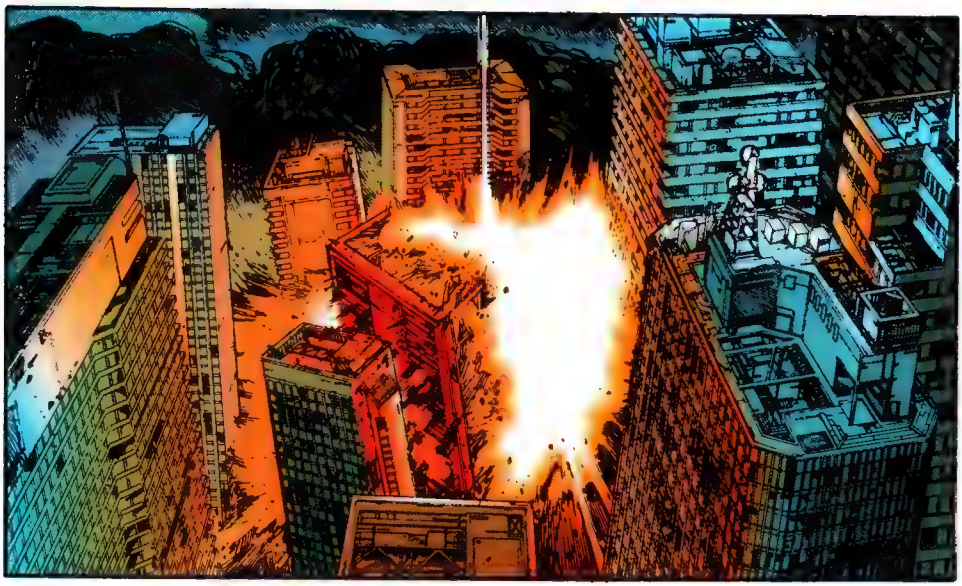


QUE DIABOS É ISSO?!
UM LASER?

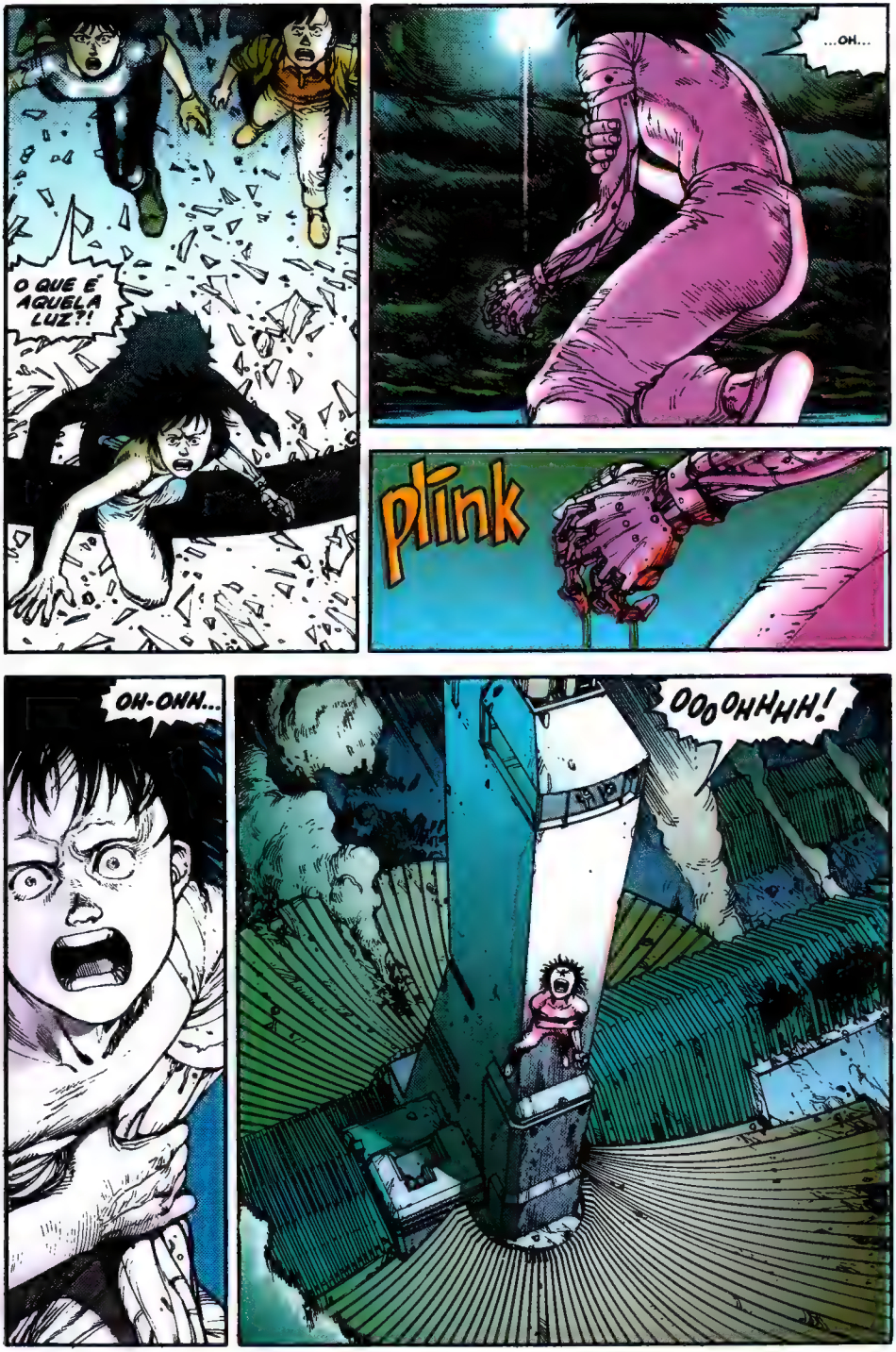
G... GRR... RRR
MATEM ELE!
AGORA!!
KLIK


SOL
740





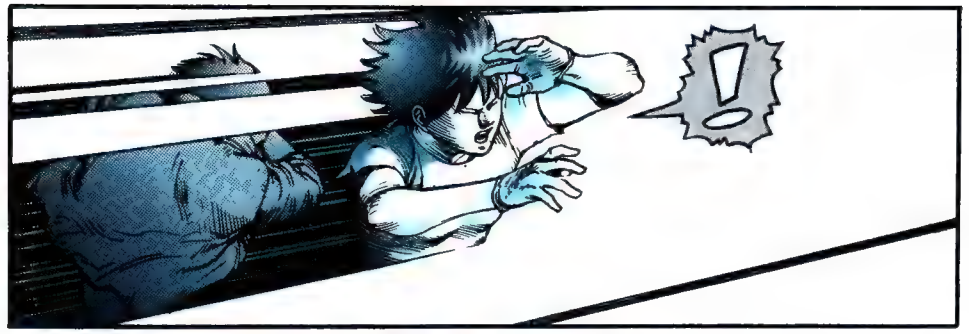
BW
HOOM

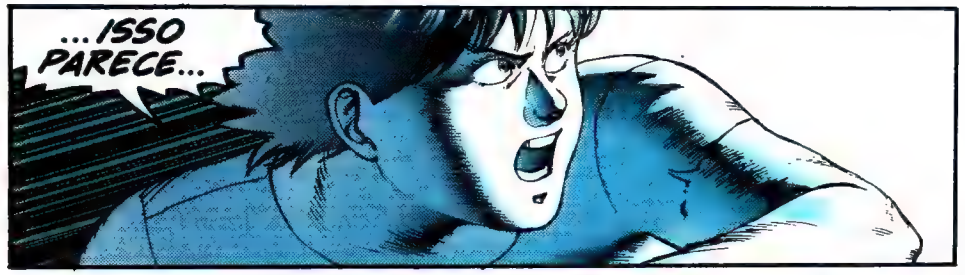

O QUE É AQUELA LUZ?!
...OH...
plink
OH-OHH...
OOOOHHHH!

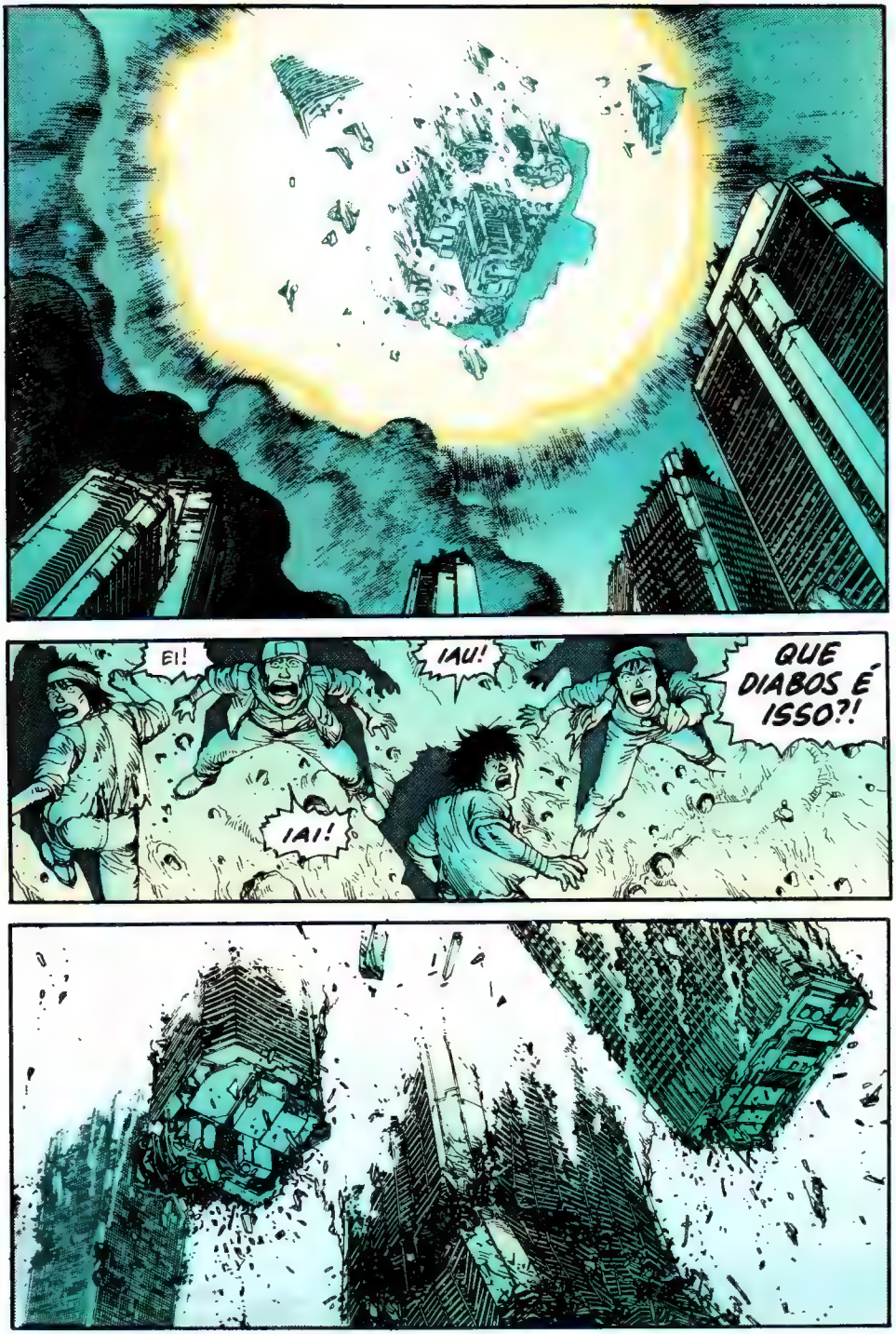
ELE TÁ VOANDO!

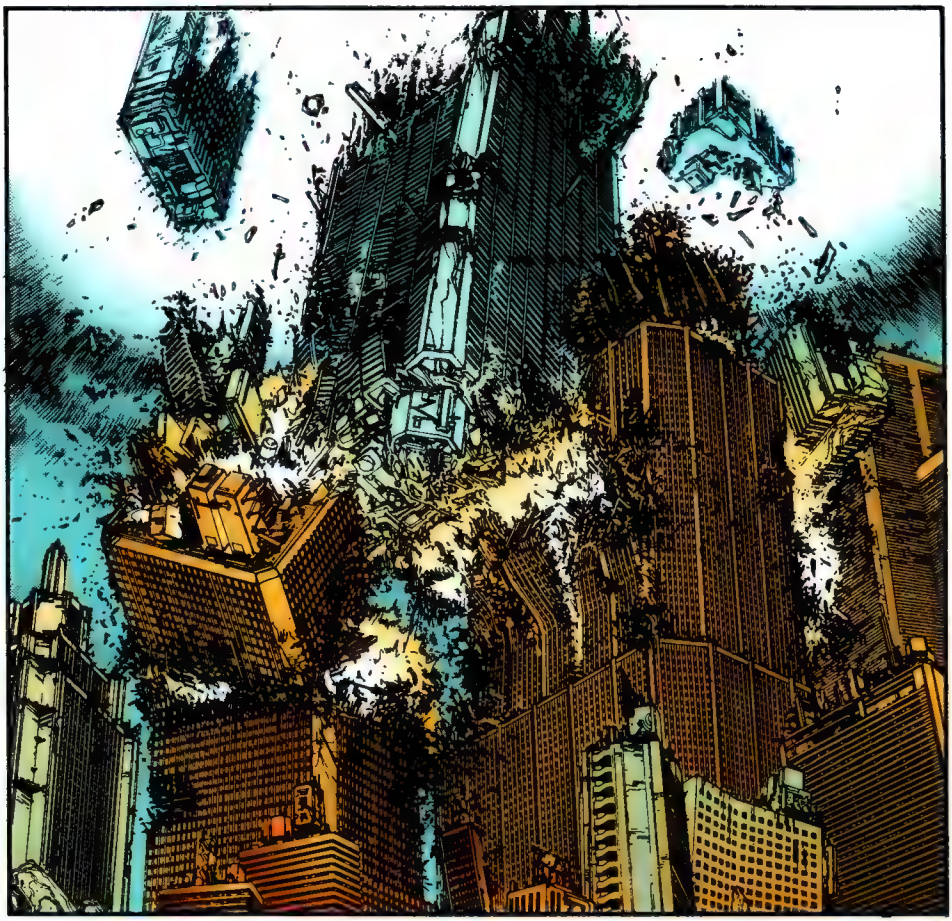
klink
?
ALGUM PROBLEMA?
UOOOOAA!

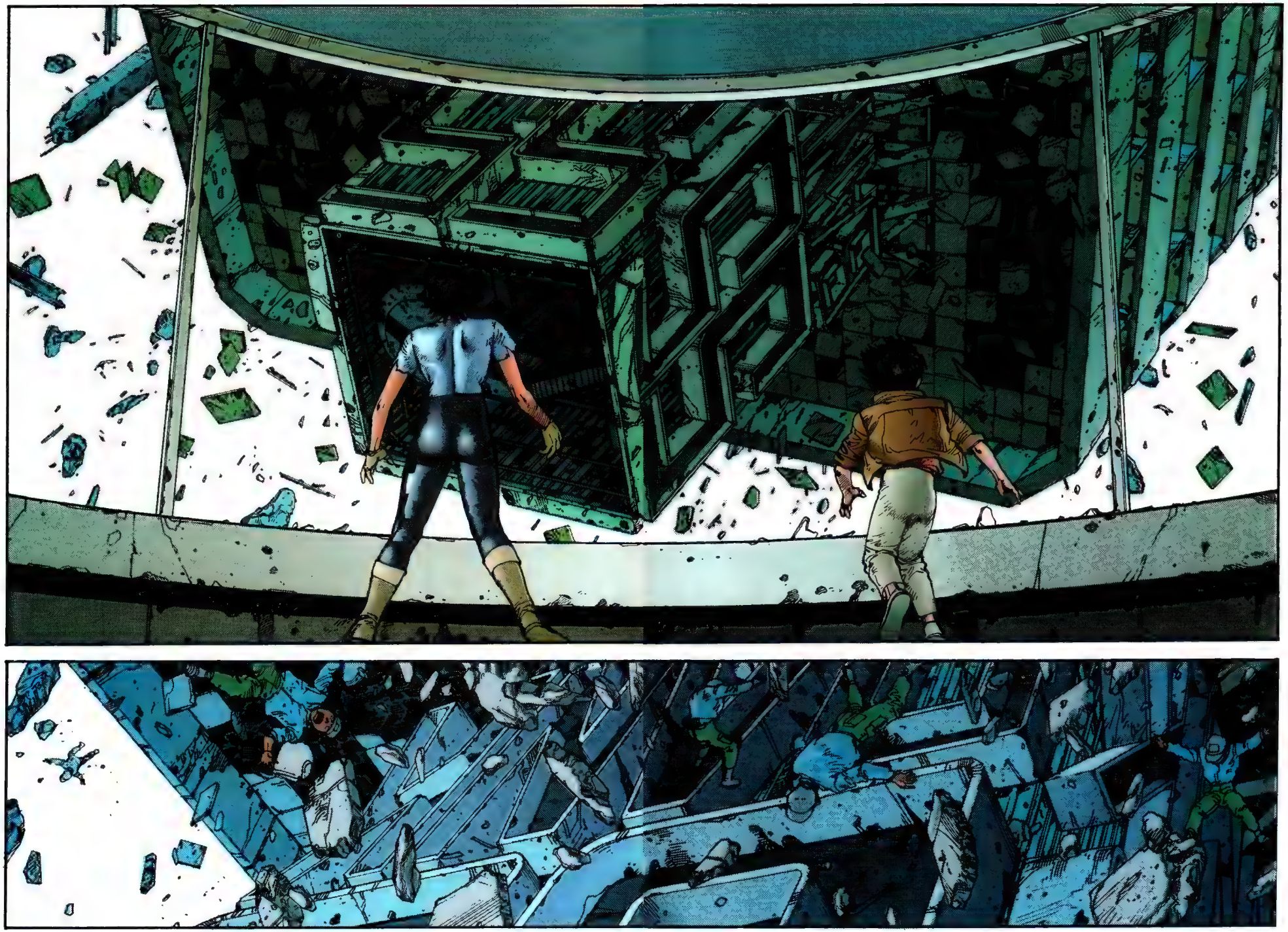
OH-OHH!
LADY MIYAKO!
ME RESPONDA, KIYOKO!
KIYOKO!
...KI...YO...KO...
BHOOM
VEJAM!
O QUE É AQUILO?!
É O QUE EU PENSO QUE É?
NÃO... ISSO PARECE DIFERENTE...

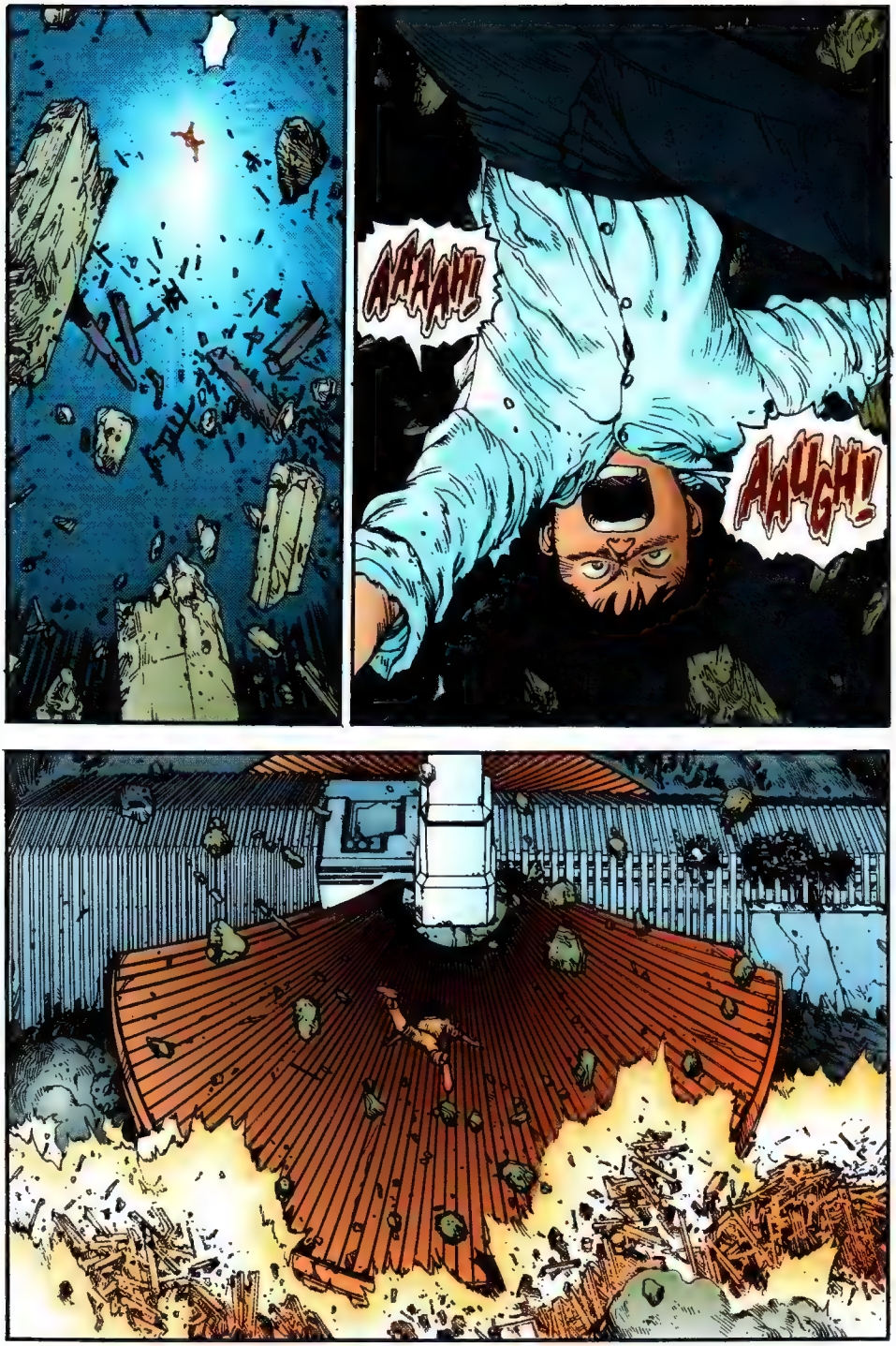

!


...ISSO PARECE...


EI!
IAU!
QUE DIABOS É ISSO?!
IAI!

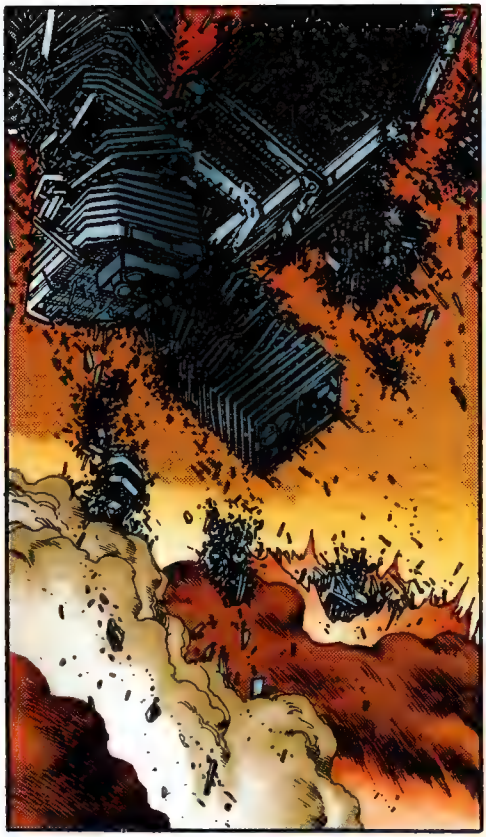


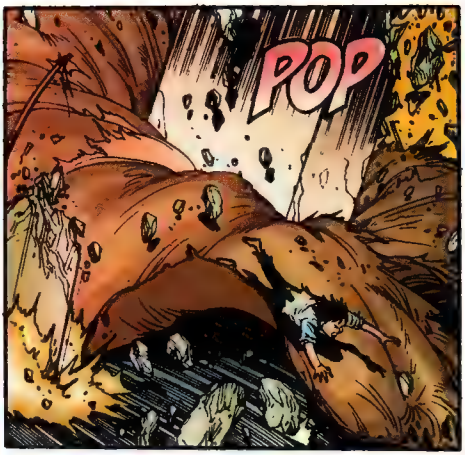


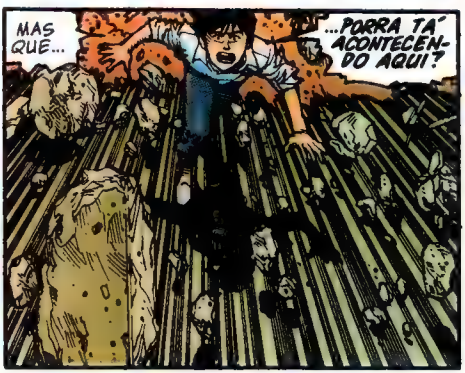

AAAAH!
AAUGH!

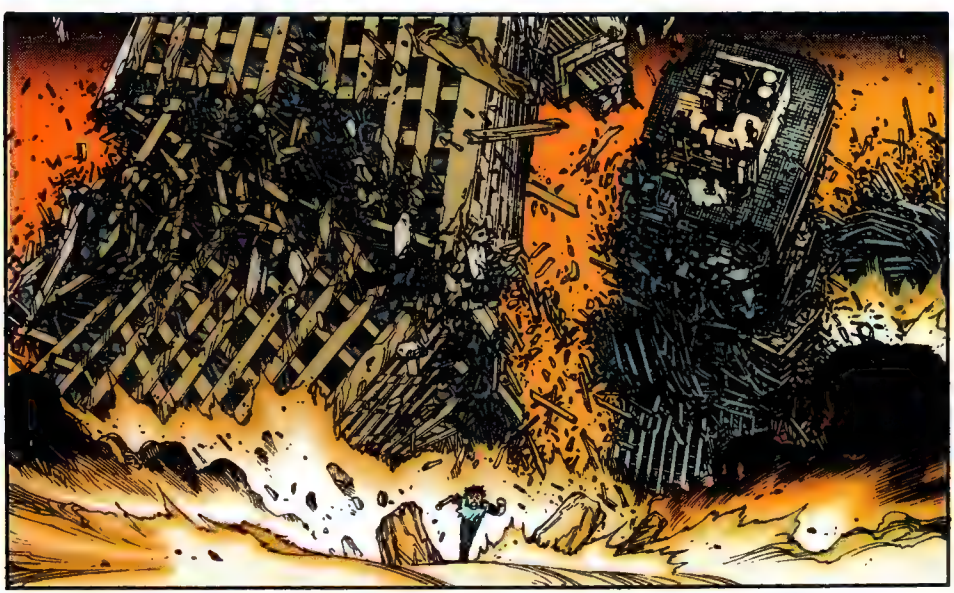
É'O...
...É'O...!
WHONG
GRK

OOOH...
AAUGH!
POW
FLOMP
UAU!




POP


MAS QUE...
...PORRA TÁ ACONTECENDO AQUI?

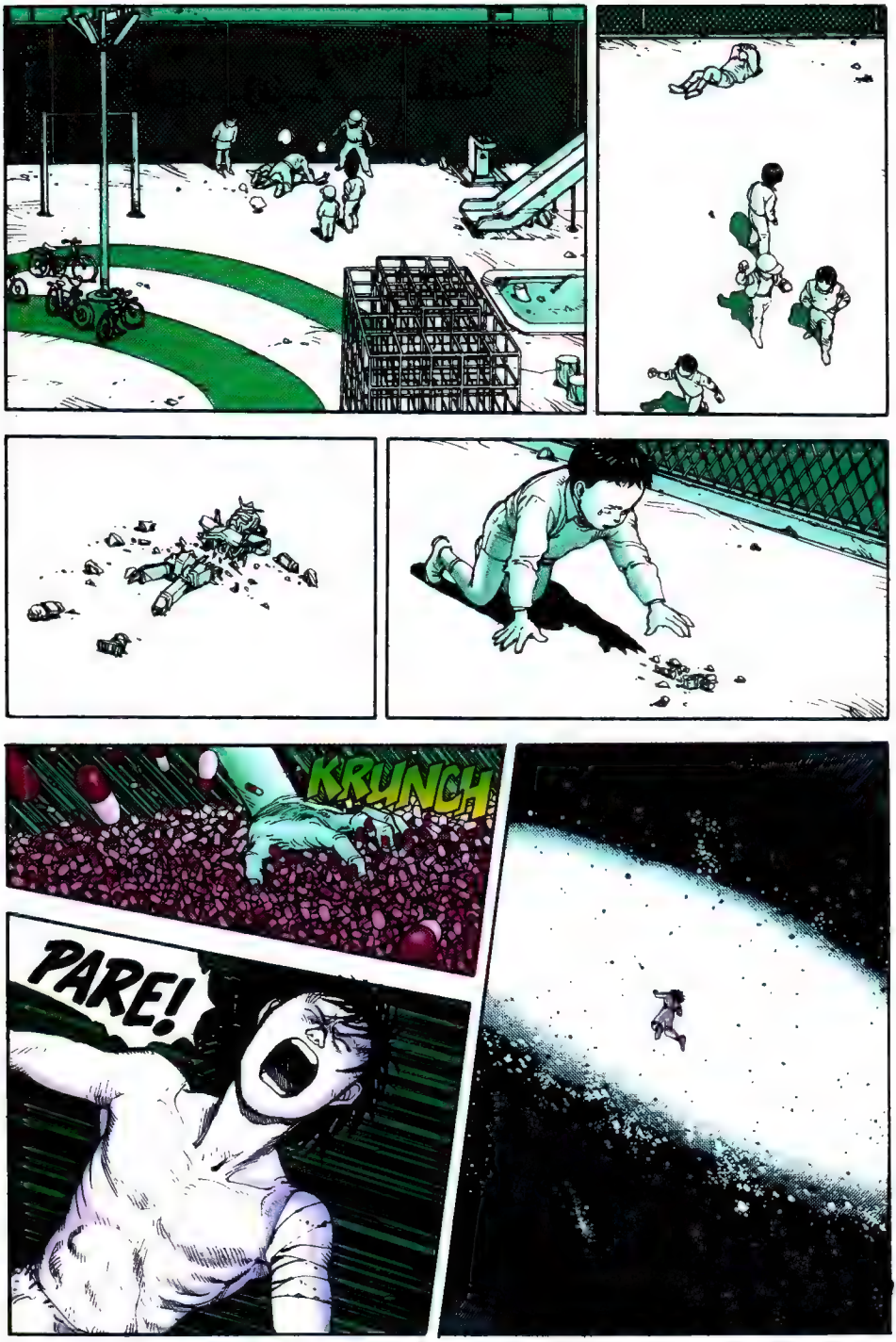


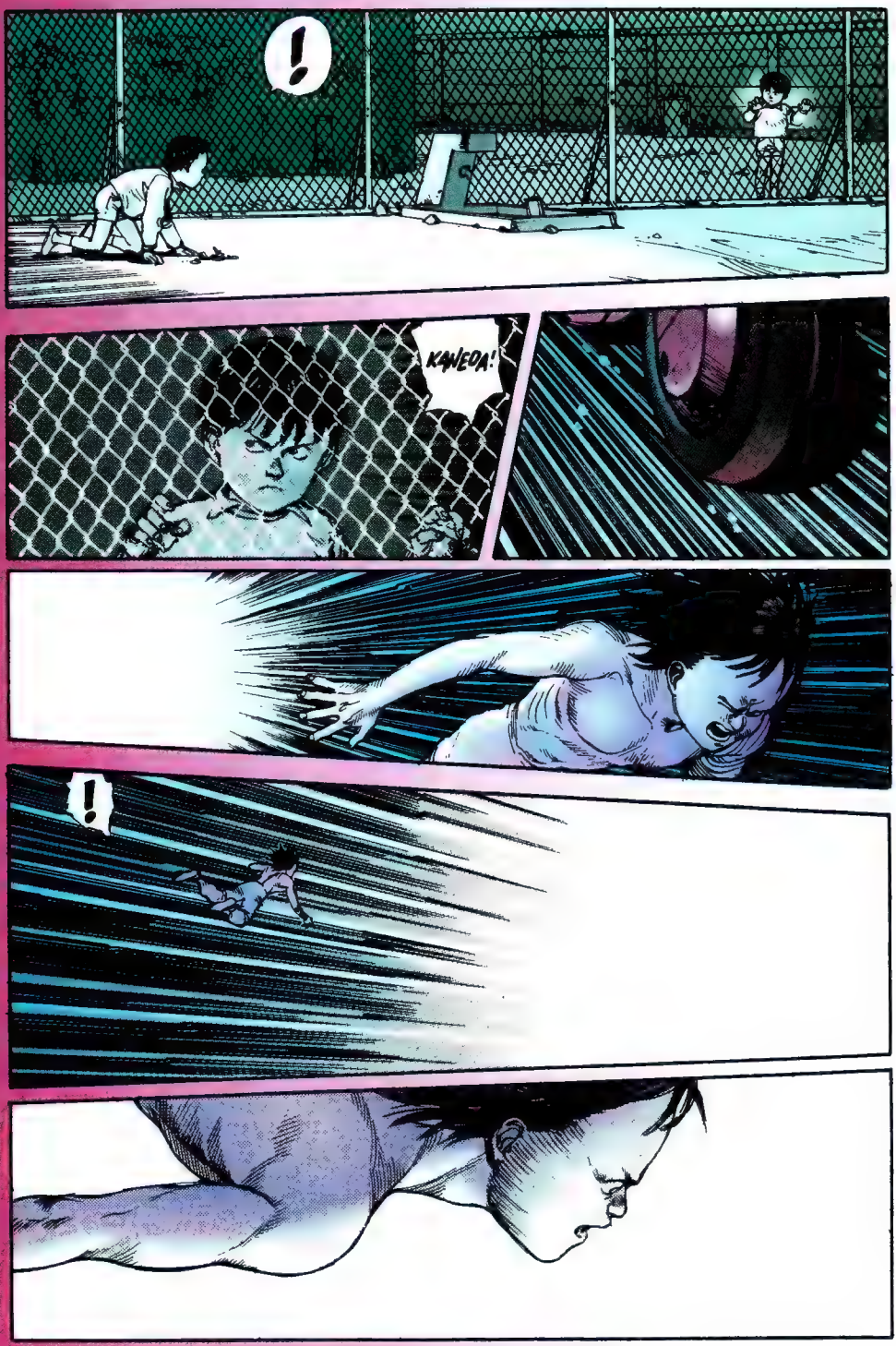
!
EEEEEE
KEEEeeeeeen
!

IAAAH!
ESTRELAS...
HUNH?

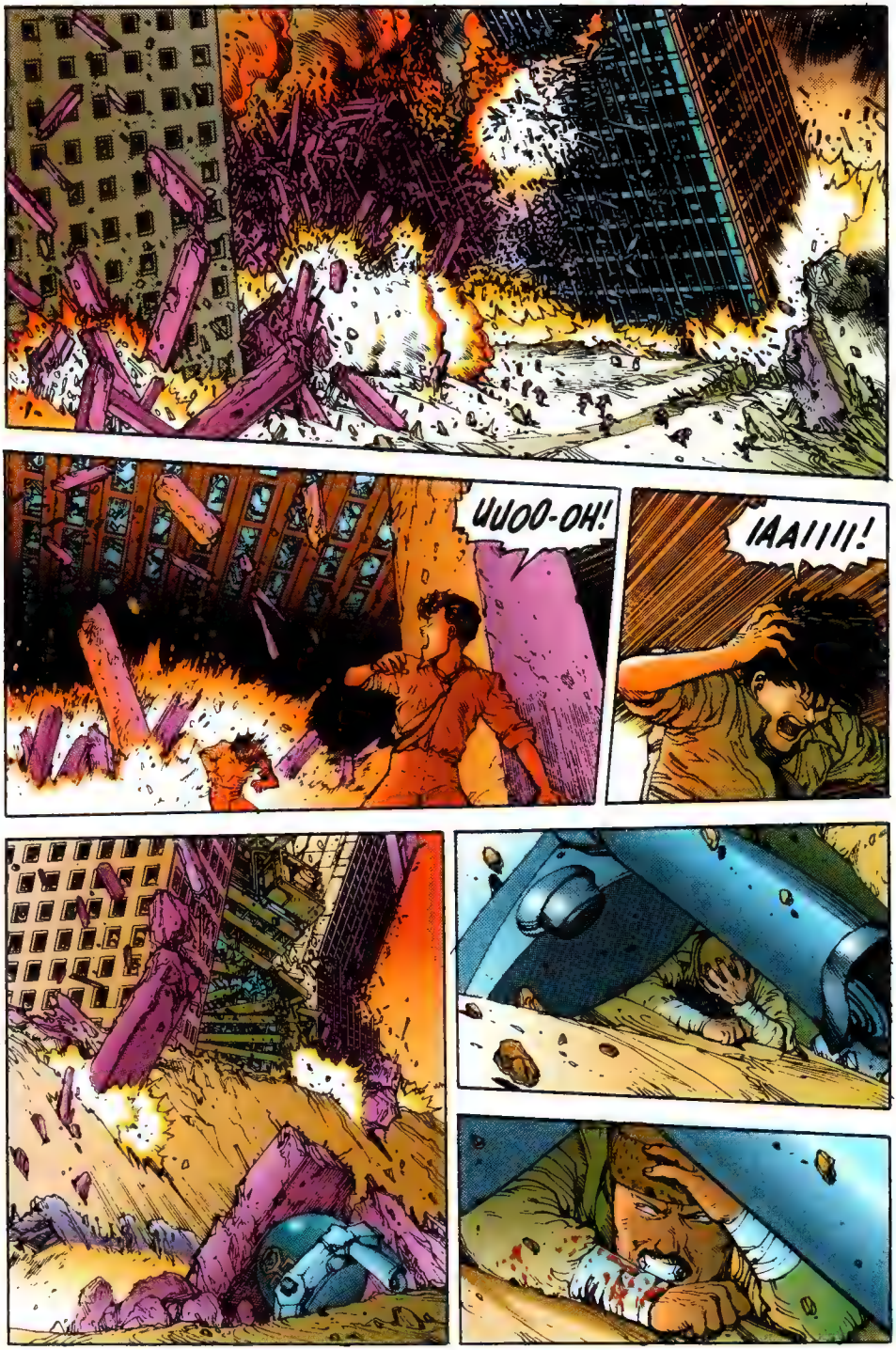
!!
EI! ESSE NENÉ...
...SOU EU!
MAS QUEM SÃO ESSAS DUAS PESSOAS?!

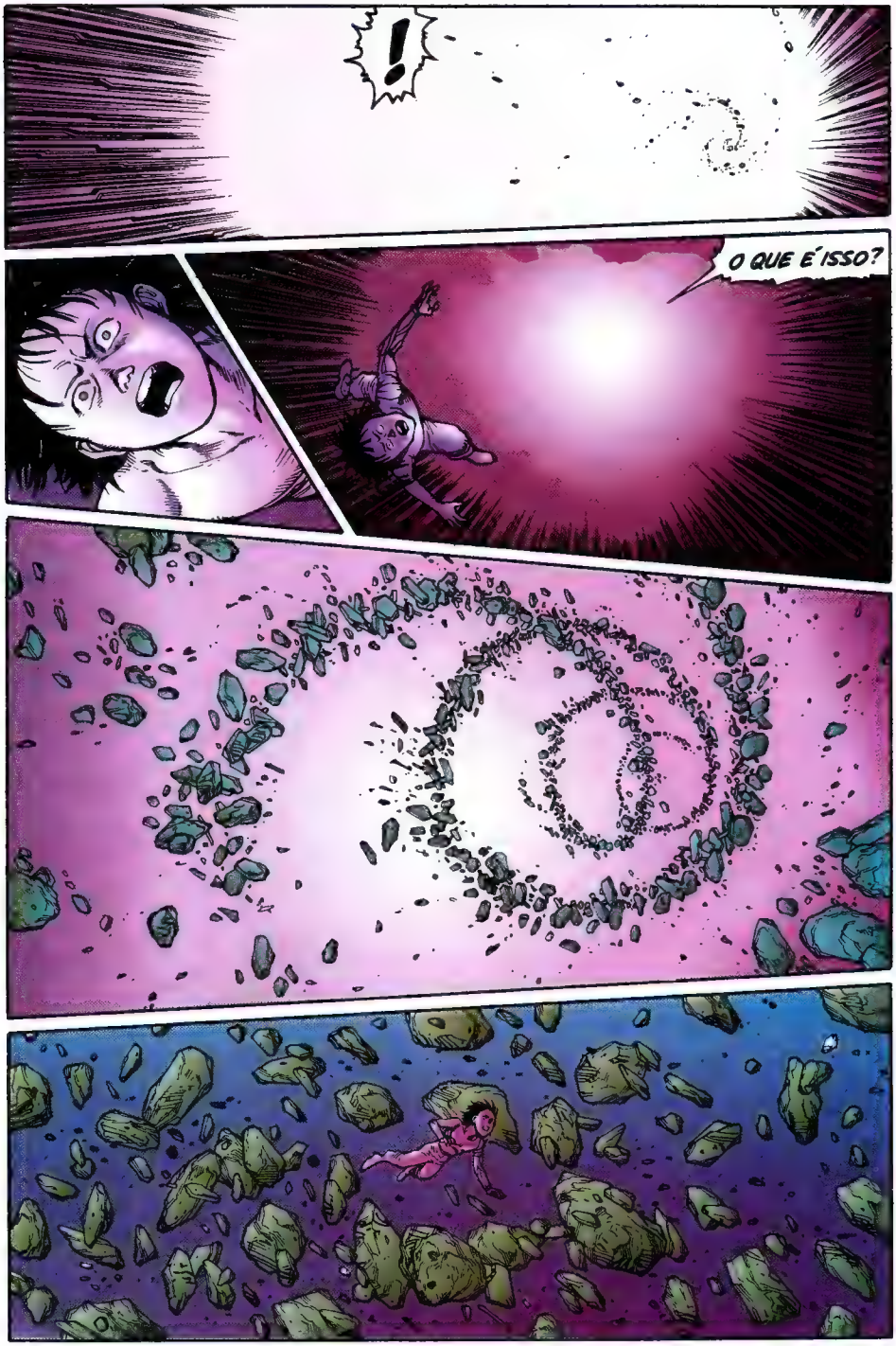
VEJA! ELE TÁ SORRINDO PRA GENTE.
ELE SÓ TÁ BOCEJANDO...
...NÃO É, TETSUO?!
M...
...MÃE!
P...
...PAI!
SOU EU!
EU... TÔ...
...AQUI!

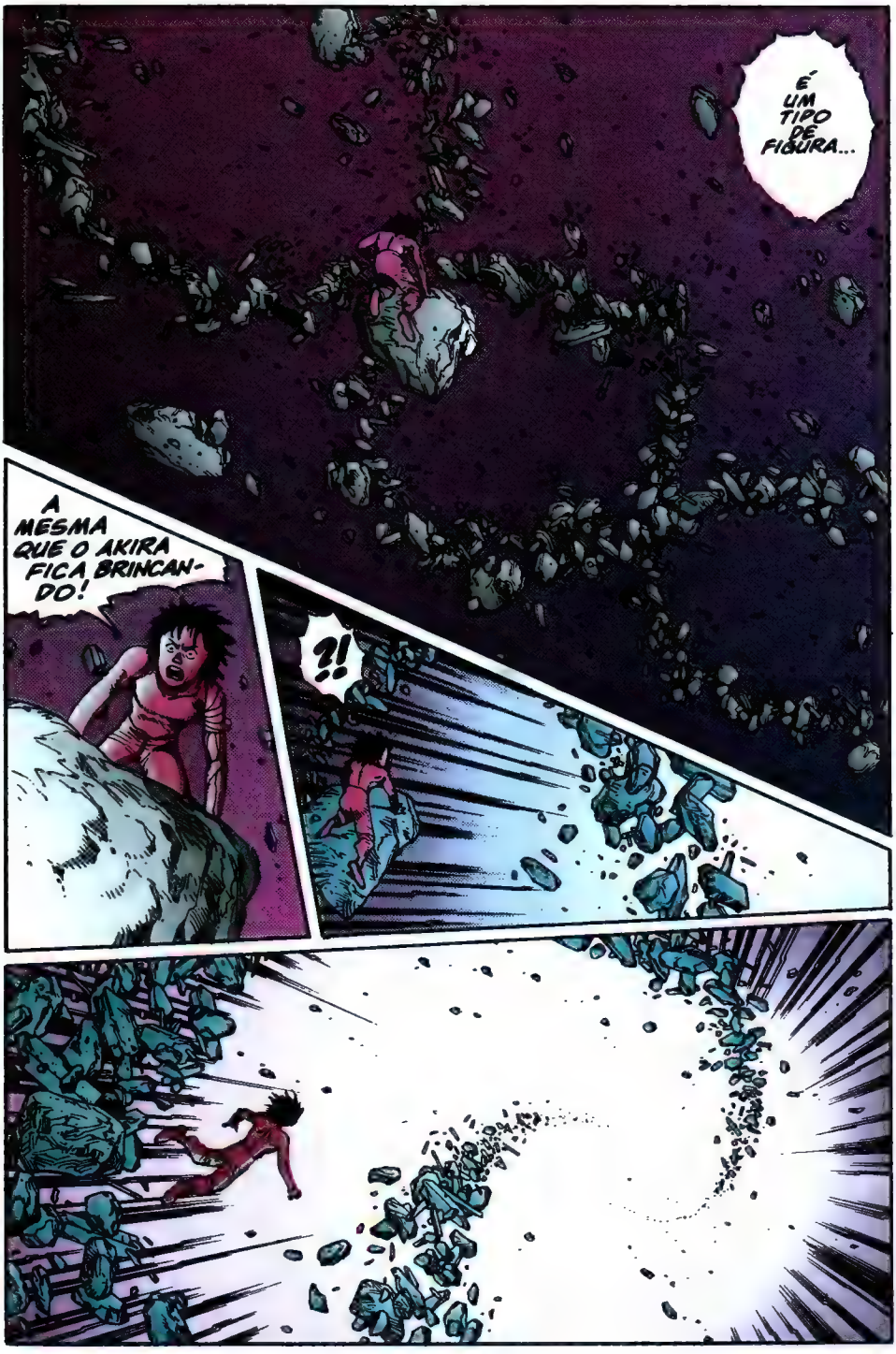

KRUNCH
PARE!

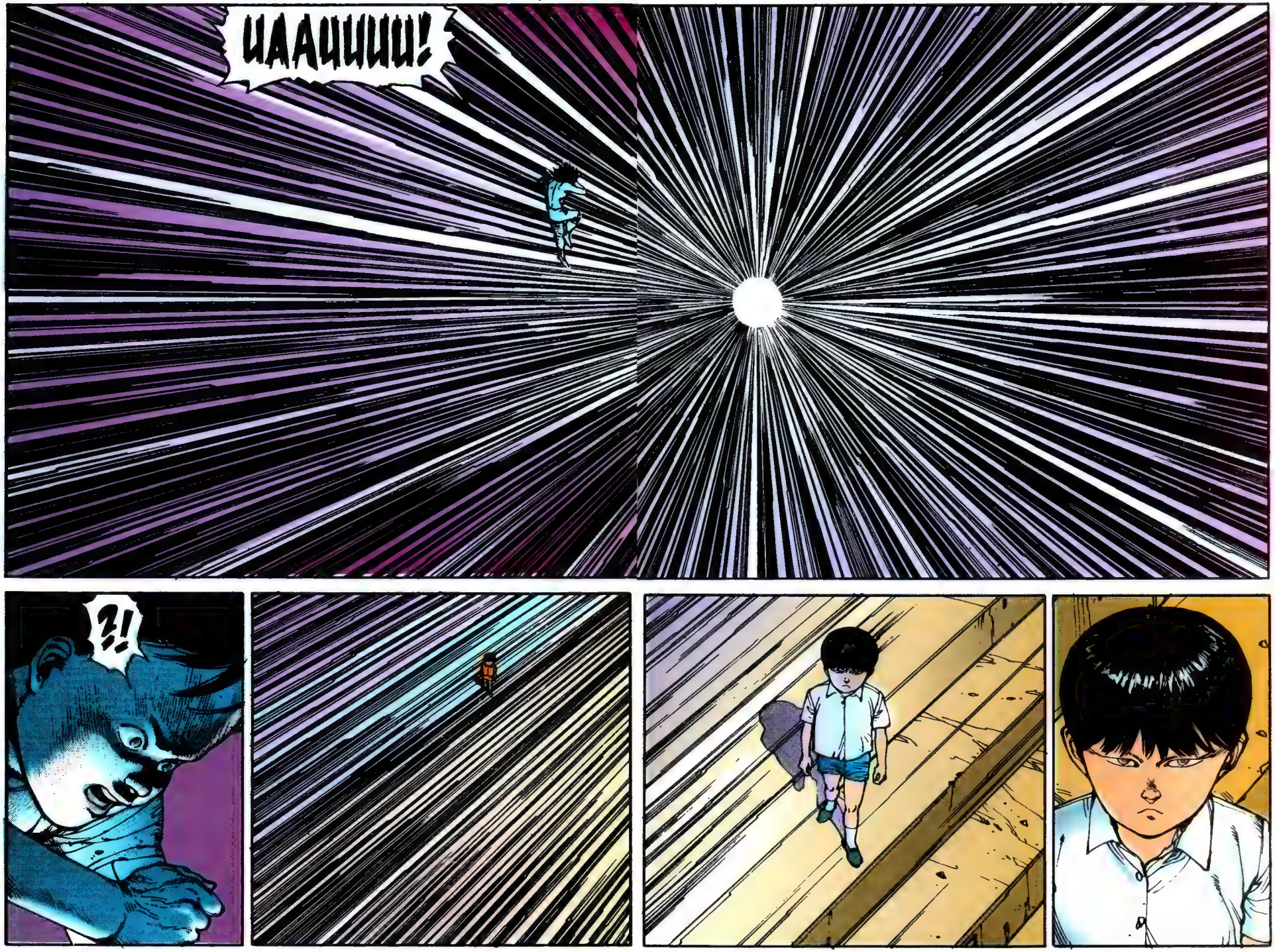

!
KANEDA!
!

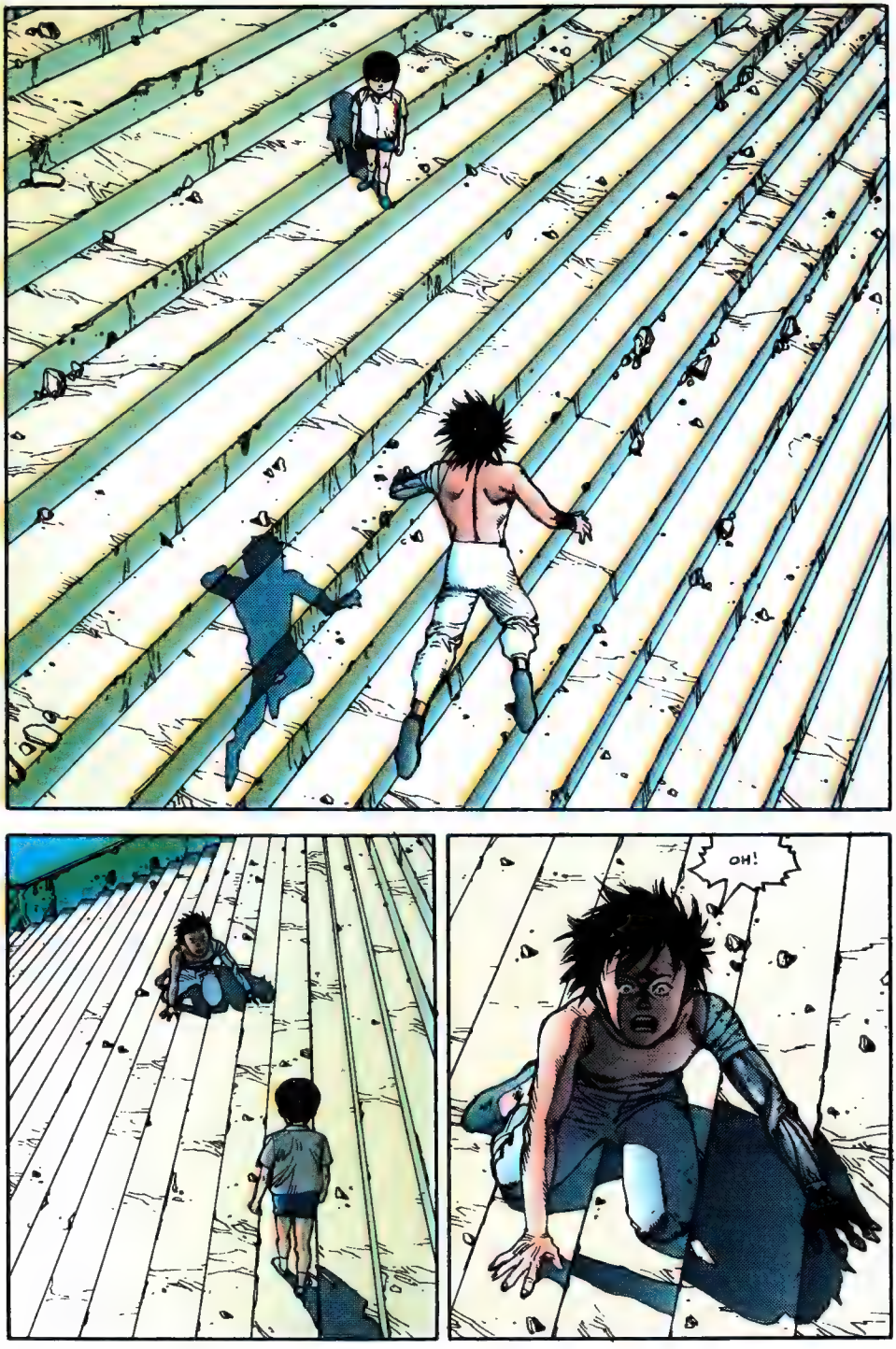
RRRRUMBLE
ESTE É O GRITO DO SEU TRAUMA DE RENASCIMENTO...
NÚMERO 41?
...KANEDA...

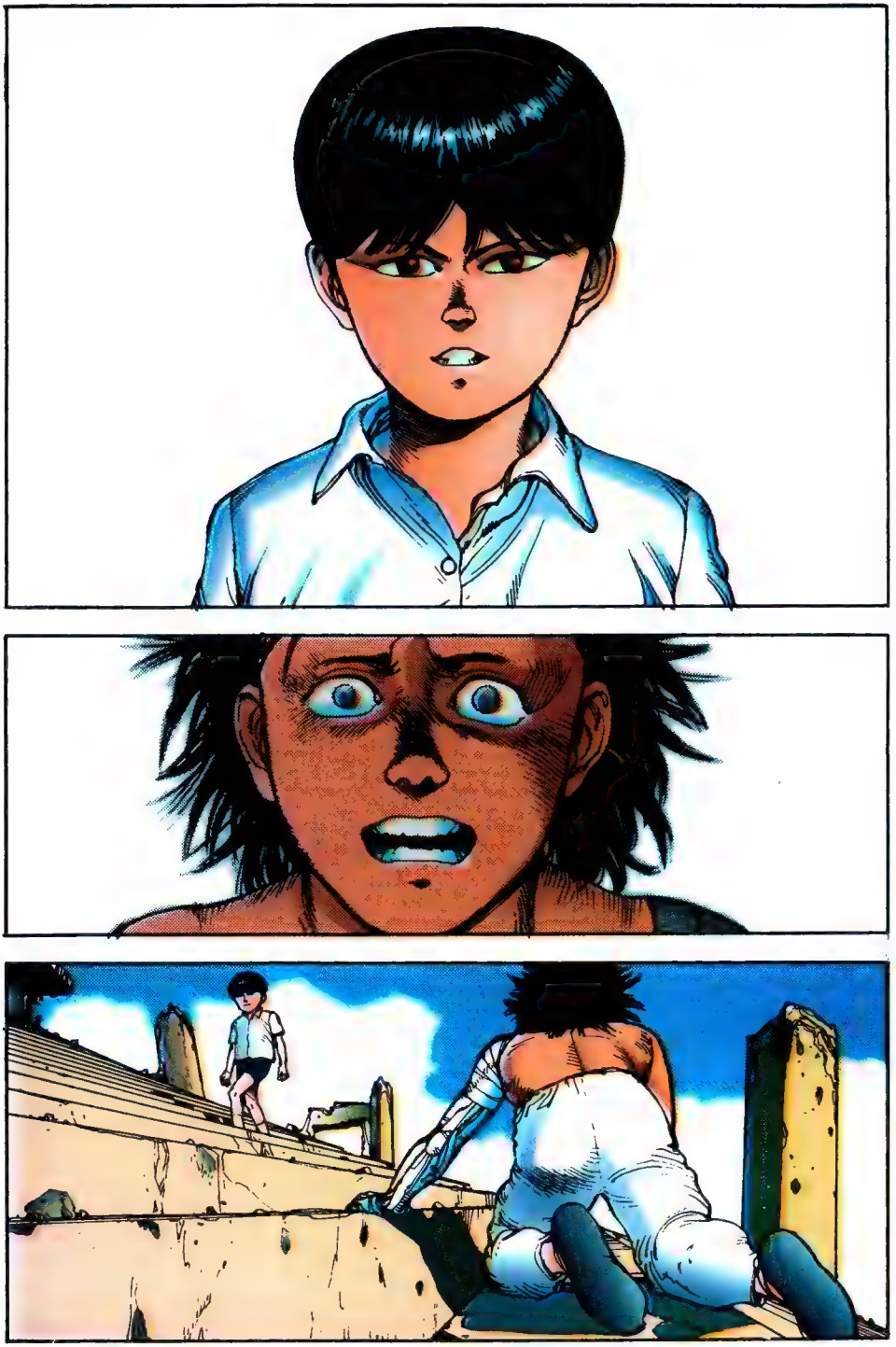

UUOO-OH!
IAAIIII!


!
O QUE É ISSO?

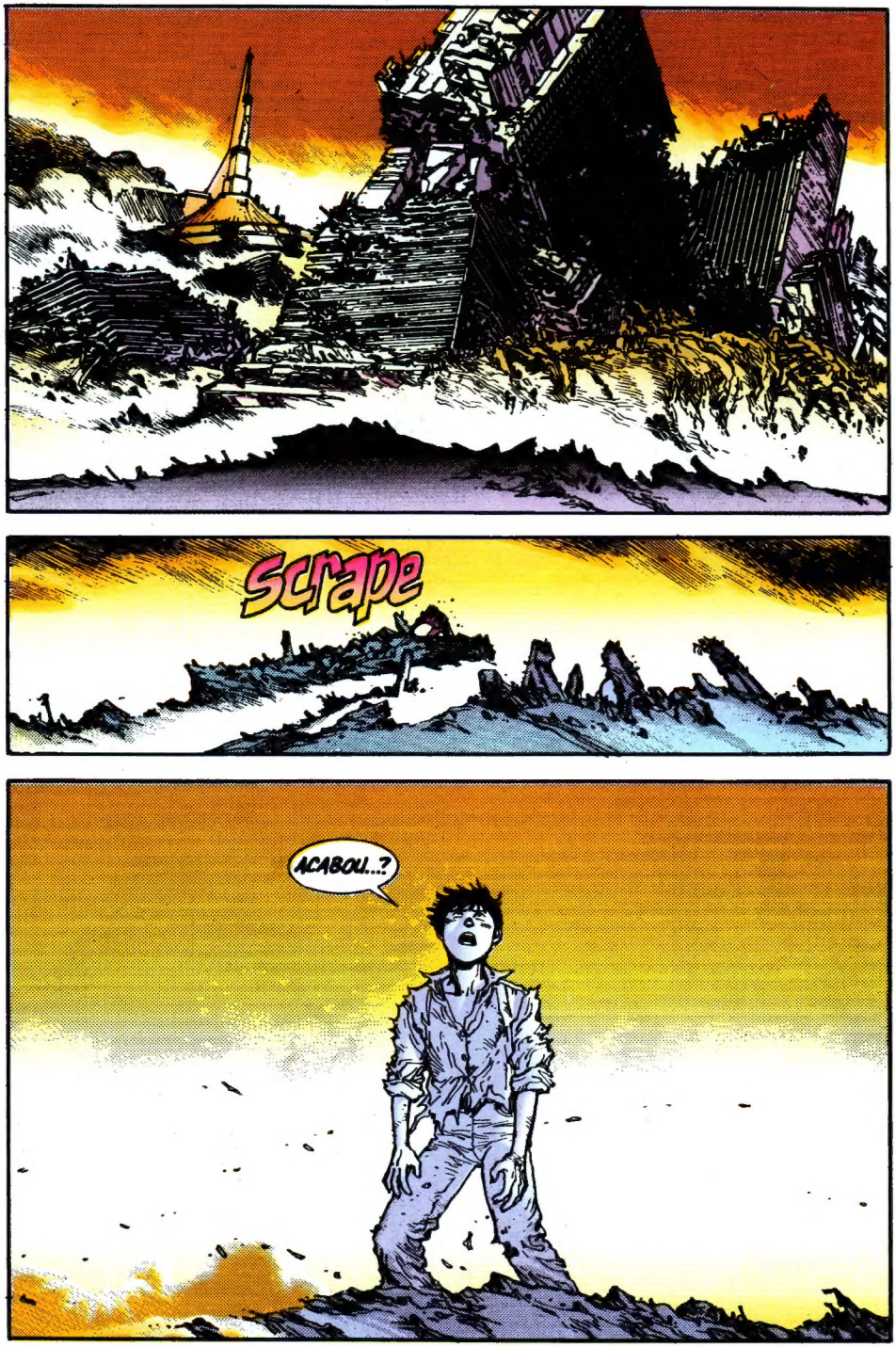

É UM TIPO DE FIGURA...
A MESMA QUE O AKIRA FICA BRINCANDO!
?!


ИААЦИИИ!
?!


OH!



HÃ?!
EU TIREI OS OLHOS DE AKIRA UM MINUTO...
ONDE ELE SE METEU?
OH!
QUE VERGONHA, DESAPARECER DESSE JEITO!
NÃO SABE COMO EU ME PREOCUPO COM VOCÊ?
O QUÊ?!
ME...
...MESTRE TETSUO!


Scrape
ACABOU...?

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer
Fernando A. Costa
Flávio Barros Pinto
José Antonio Soler
Orlando Marques

EDITORIAL
DIRETORA: Flavia Ceccantini.
Editor: Leandro Luigi Del Manto.
Editor de Arte: Hélcio Pinna (Jacaré).
Redator: Sidney Gusman.
Revisores: Cecilia Bassarani, Paulo Roberto Pompêo.
Secretário de Redação: Cícero Lima.
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci.
Diagramador: Rony Costa.
Assistentes de Arte: Gerson Afonso de Campos, Marco Aurélio Ponzio, Marcos Camargo de Brito.
Produção Externa: Deseart.
Tradução: George Andolfato.

PUBLICIDADE
Diretor Geral: José Roberto Sgarbi.
Diretor Infantis: Luiz Carlos Stein.
Gerente Nacional Infantis: Isabel Borba.
Contatos: Maria Fernanda Frederigue, Nádia Araujo Lappas.
Serviços de Marketing
Diretor: Antonio Valério.
Gerente: Ana Lúcia S. Tavares.
Gerente de Pesquisa de Mídia e Mercado: Lídice Salgot.
Coordenação e Tráfego
Gerente: Juarez Leite Santa Clara.
Supervisor: Walter de Souza Farias.
Coordenador: Alexandre Palladino.

MARKETING
Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Mádio.
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos.
Gerente de Propaganda: Sergio Nicoleti.
Diretora Comercial: Denise Maria Mozol.
Gerente de Produto: Fábio Gomes.
Supervisor de Planejamento: David A. Casas.
Analista de Produto: Clair Marchetti.

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini.

IMPRESSÃO MARPRINT.

Editora Globo S/A.
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065 - Telefone (011) 874-6000 - Telex (011) 81574 - Fax 864-0271.

Outubro/1992

Copyright © 1992 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio

A SEGUIR:

UM VENTO DO OCIDENTE